

BAB II

TINJAUAN TENTANG PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

A. Konsep Dasar Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bukunya Azhar Arsyad, Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku Teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal¹⁵

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia media berarti alat.¹⁶ Sedangkan menurut M. Basyiruddin Usman, media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.¹⁷

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), hlm 3

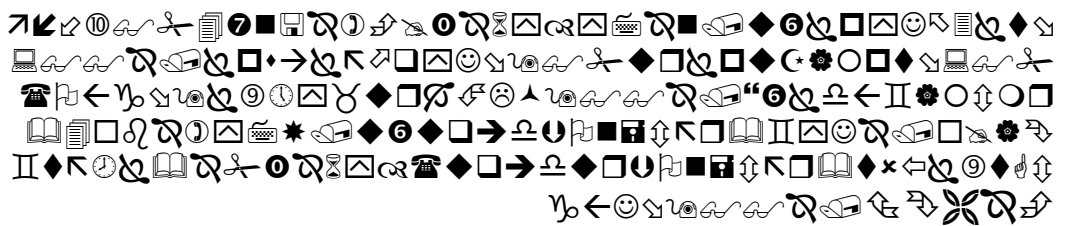
¹⁶ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), ed. 3 hlm 726

¹⁷ M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002 cet. 1, hlm.

Based on Joan Higley’s opinion “Media as the carriers on messages, from some transmitting source (which may be a human being or inanimate object), to the receiver of the message (which in our case is the learner)”.¹⁸

Media sebagai penyampai pesan, dari beberapa sumber pesan (bisa berupa manusia atau benda mati), kepada penerima pesan (dalam hal ini adalah siswa).

Tentang media pembelajaran Allah SWT berfirman dalam Al- Qur’an:



“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”(An Nahl ; 125)¹⁹

¹⁸Joan Higley, *Activities Desk Book For Teaching Reading Skill*, (New York, West Nyack, 1980), hlm. 123

¹⁹Sunaryo,dkk, *Al Qur’an dan Terjemahnya*, (Jakarta:Depag RI,1979), hlm.

2. Manfaat Media Dalam Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.²⁰

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran

²⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 15

akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu ²¹:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

²¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 21

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.²²

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada

²²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm.26

media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran

Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku). Selain itu banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan Overhead Projector (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi 10 golongan sbb²³:

No	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2	Cetak	Buku Pelajaran, modul, blosur, leaflet, gambar
3	Audio – cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis

²³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, , hlm. 22

4	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), Film bingkai (slide)
5	Proyeksi Audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara
6	Visual gerak	Film bisu
7	Audio Visual gerak	film gerak bersuara, video/VCD, televise
8	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
9	Manusia dan lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
10	Komputer	CAI (<i>computer assisted instruction</i>) Pembelajaran berbantuan komputer, CBI (computer based instruction) Pembelajaran berbasis komputer.

4. Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media diatas tidak lihat atau dinilai dari segikecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran.

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan – tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi pengajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan

bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.

d. Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran, nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.

e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami para siswa.²⁴

²⁴Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV.Sinar Baru,1990)hlm,3

Jadi dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak.

B. Media Komik

1. Pengertian Komik

Komik sebagai sebuah media mempunyai karakteristik tersendiri. Jika seorang perupa mengatakan “Sebuah gambar adalah seribu kata-kata”, dan seorang sastrawan menimpali” Sebuah kata adalah seribu gambar”. Maka komik memiliki keduanya, “kekuatan gambar” dan “kekuatan kata”. Karena komik adalah imagery media antara film dan buku. Komik adalah sebuah bahasa Literer Visual yang mengisi ruang yang terdapat diantara kedua media tersebut.

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar- gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehinggamembentuk jalinan cerita. Gambar dalam hal ini, menggambar sebuah karakter kartun (karakter bisa merupakan seseorang binatang, tumbuhan ataupun sesuatu obyek benda mati). biasanya, komik dicetak diatas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam Koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Atau ada juga yang berpendapat komik adalah dunia tutur kata, suatu rangkaian gambar yang bertutur

menceritakan suatu kisah dalam membaca gambar ini nilainya kira-kira sama dengan membaca peta, symbol-simbol, diagram dan sebagainya.²⁵

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, komik adalah “cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu”.²⁶

2. Jenis-jenis komik

Dari jenisnya (*Genre*) kita dapat membedakan komik menjadi:

- a. Komik *Superhero* (komik Pahlawan Super)
- b. Komik Pendidikan (Sejarah Nabi, Abu Nawas)
- c. Komik *Cow boy*
- d. Komik *Romance* (komik Romantis)
- e. Komik *Advancer* (komik Petualangan)
- f. Komik *Criminal*
- g. Komik *Comedy* (Komik Humor, jenaka)
- h. Komik *Action* (Komik Aksi)

²⁵Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, hlm.3

²⁶Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, ed.3 hlm. 14

- i. Komik Budaya
- j. Komik *Science Fiction* (Komik Fiksi Ilmiah)

1. Komik cerita Detektif.²⁷

Adapun jenis komik yang sesuai dengan perkembangan anak Sekolah Menengah Atas adalah komik-komik yang bernilai kependidikan atau keislaman, seperti komik tentang legenda- legenda, dan masih banyak lagi yang lainnya. Komik tersebut sarat dengan muatan pendidikan agama Islam. Dipasarkan pada tahun 1996, dan diterima di lingkungan pendidikan, bahkan menjadi bahan bacaan siswa SMA/MA. berikut contoh komik mengenai kisah Malin Kundang :

²⁷Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, hlm.11



Gambar 2.1 Komik tentang kisah Malin Kundang.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

a. Kelebihan Media Komik

Sebagai salah satu media Visual media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo dinyatakan :²⁸

²⁸Suci Lestari, *Media Komik* (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009), hlm. 4

- 1) Komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya
- 2) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
- 3) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang study yang lain.
- 4) Seluruh jalan cerita pada komik menuju satu hal yakni kebaikan atau study yang lain

b. Kelemahan Media komik

- 1) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar
- 2) Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan
- 3) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang sinting (*perversed*)
- 4) Banyak adegan percintaan yang menonjol

3. Fungsi dan Manfaat Media Komik

Komik merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh komik antara lain adalah komik untuk informasi pendidikan. Komik untuk *advertising*, maupun sebagai sarana hiburan. Tiap jenis komik memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas.

Komik untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas.

Komik juga dapat dimanfaatkan sebagai media *advertising* mascot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau brand tersebut. Sementara pembaca dengan senang hati membaca komik, pesan-pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan.²⁹

4. Aplikasi komik dalam pembelajaran

²⁹Suci Lestari, *Media Komik* (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009), hlm. 5.

Nilai edukatif media komik dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi. Menurut Sudjana dan Rivai menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

Media komik dalam pembelajaran sebaiknya tidak menggunakan kata-kata kotor tetapi menggunakan kata-kata yang mengandung pesan-pesan pengetahuan. Gambar-gambar pelaku kekerasan diganti dengan contoh-contoh perilaku bernuansa moral, adegan percintaan diganti dengan adegan yang mengarahkan rasa cinta dan kasih sayang terhadap sesama makhluk dan penciptanya.³⁰

5. Pengajaran Berdialog Bahasa Inggris dengan Media komik

Pengajaran merupakan suatu sistem yang mempunyai komponen guru, siswa, metode dan pendekatan yang harus bekerja sama secara harmonis supaya dapat dicapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media komik ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dialog sederhana dalam pembelajaran bahasa Inggris

³⁰Suci Lestari, *Media Komik*, hlm 5.

siswa kelas X MA.Arrahmah Sungai Tabuk berdasarkan komik yang ditunjukkan guru berdasarkan aspek berbicara mengungkapkan makna secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang pengenalan dan hal-hal yang ada di lingkungan rumah maupun sekolah.

C. Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan suatu mata pelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap Bahasa Inggris baik reseptif maupun produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis.

Untuk itu, bahasa Inggris di Madrasah dipersiapkan untuk pencapaian kompetensi dasar berbahasa, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang diajarkan secara integral, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Meskipun begitu, pada tingkat pendidikan dasar (*elementary*) dititikberatkan pada kecakapan menyimak dan berbicara sebagai landasan berbahasa. Pada tingkat

pendidikan menengah (*intermediate*), keempat kecakapan berbahasa diajarkan secara seimbang. Sedangkan pada tingkat pendidikan lanjut (*advanced*) dikonsentrasikan pada kecakapan membaca dan menulis, sehingga peserta didik diharapkan mampu mengakses berbagai referensi berbahasa Inggris.

1. Tujuan

Mata pelajaran Bahasa Inggris memiliki tujuan sebagai berikut.³⁸

a. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, baik lisan maupun tulisan, yang mencakup empat kecakapan berbahasa, yakni menyimak (*gather*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).

b. Menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar,

c. Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antara bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya.

Dengan demikian peserta didik diharapkan memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya.

2. Ruang Lingkup

³¹ Permendinas

Ruang lingkup pelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah meliputi tema-tema: membuat teman baru (*making new friends*), berbagi pengalaman yang ada (*sharing your experience*), memberi petunjuk (*giving instructions*) belajar dari kisah (*learning from stories*) menggambarkan (*describing*) berita (*breaking news*)

3. Standar Kompetensi Lulusan (SKL)

a. Menyimak

Memahami wacana lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang perkenalan dan hal-hal yang ada di lingkungan rumah maupun sekolah.

b. Berbicara

Mengungkapkan makna secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog tentang perkenalan dan hal-hal yang ada di lingkungan rumah maupun sekolah

c. Membaca

Membaca dan memahami makna wacana tertulis dalam bentuk paparan atau dialog tentang perkenalan dan hal-hal yang ada di lingkungan rumah maupun sekolah.

d. Menulis

Menuliskan kata, ungkapan, dan teks fungsional pendek sederhana dengan ejaan dan tanda baca yang tepat

D. Penelitian Terdahulu

Pembahasan tentang pembelajaran dengan menggunakan media komik telah pernah dibahas oleh beberapa penulis. Berikut ini akan dipaparkan tentang penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran media komik . Terdapat beberapa penulis yang membahas keterampilan membaca dengan media komik , seperti berikut.

Miskiah, M.Pd (2009), "*Efektifitas Media Komik Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca*" dalam judul . Dalam tulisannya ini dia menjelaskan tentang proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan keterampilan membaca adalah suatu aktivitas yang melibatkan penglihatan, ingatan, kecerdasan, dan pemahaman untuk memperoleh informasi yang disampaikan melalui lambang-lambang.

Maria Johana dan Ari Widayanti”Prodi Bahasa Inggris, FBS Unnes(” *Komik Sebagai Media Pengajaran Bahasa yang Komunikatif Bagi Siswa SMP*” dalam judul Dalam tulisannya ini dia menjelaskan tentang Penggunaan komik dalam mengajarkan keahlian membaca sangat tepat pada pengajaran bahasa yang komunikatif. Pengajaran bahasa yang komunikatif merupakan salah satu dari beberapa pendekatan dalam bidang pengajaran bahasa asing atau bahasa ke dua. Pendekatan ini menekankan pada komunikasi antara pengajar dan pembelajar. Pada pengajaran bahasa yang komunikatif, guru lebih berperan sebagai “fasilitator” yang membiarkan siswa mempunyai peran pada pembelajaran. Guru masih memberikan tugas dan latihan serta memberi pengarahan pada siswa, namun siswa diajak untuk lebih banyak berbicara dalam mengungkapkan pikiran mereka tentang isi bacaan. Guru bertanggung jawab mendorong siswa untuk berpartisipasi dan meningkatkan rasa percaya diri dalam mengungkapkan pikiran mereka tentang isi bacaan.

